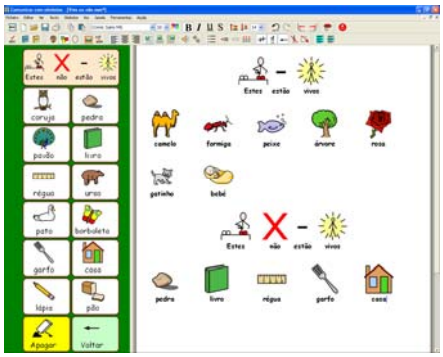
Ambientes de exemplo do Comunicar com Símbolos

As atividades exemplificativas foram elaboradas para mostrar alguns tipos de atividades que podem ser feitas usando os ambientes do ***Comunicar com Símbolos***. Podem ser encontrados outros exemplos no website da Widgit, através da opção Ir à Internet do menu inicial, ou através de www.imagina.pt/comunicarcomsimbolos.

Vivo ou não

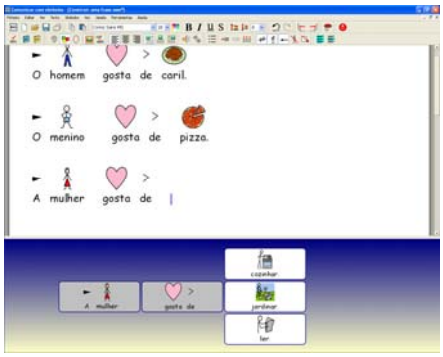


Fazer duas listas de coisas que estejam vivas e depois de coisas que não estão. Cada célula envia a imagem e a palavra seguidas por uma tabulação. As crianças ou alunos poderão escrever as suas próprias sugestões. Está disponível um modelo para fazer atividades semelhantes com tópicos alternativos ou outra informação desejada.

Combinação de sílabas

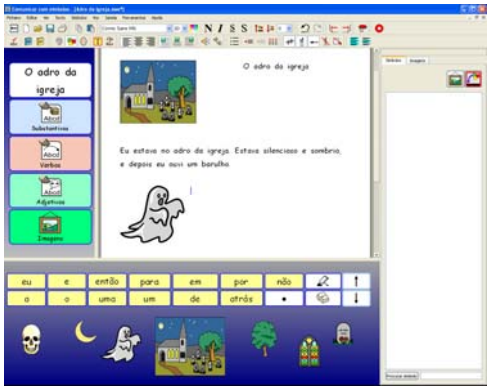
Construção de palavras através de combinações de sílabas. As palavras corretas são seguidas de um símbolo à medida que são construídas, com uma sílaba inicial (grelha do lado esquerdo) seguida de uma sílaba final (grelha do lado direito).

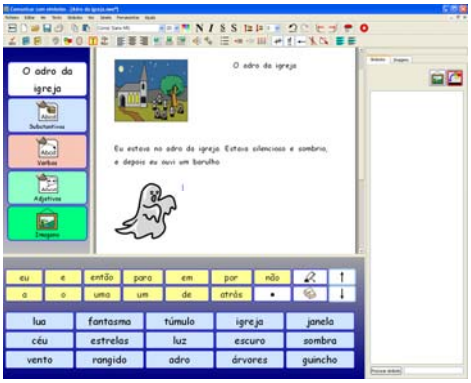
Construir uma frase



Esta sequência permite à criança construir corretamente 4 frases. Só é possível clicar numa palavra correta em cada zona da frase. Oferece uma abordagem estruturada à construção de frases.

Adro da Igreja


O adro da igreja
Eu estava no adro da igreja. Estava silencioso e sombrio, e depois eu ouvi um barulho.
eu e então para em por não
o o uma um de atrás .


O adro da igreja
Eu estava no adro da igreja. Estava silencioso e sombrio, e depois eu ouvi um barulho.
eu e então para em por não
o o uma um de atrás .
lua fantasma túmulo igreja janela
céu estrelas luz escuro sombra
vento rangido adro árvores guincho

Este ambiente tem uma série de palavras e imagens para estimular a escrita criativa. Não se pretende que o escritor utilize apenas as grelhas. Deverá escrever através do teclado, utilizando as grelhas como suporte.

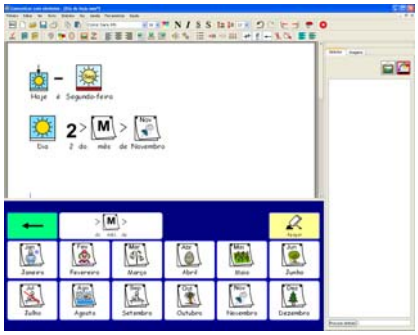
Os alunos podem usar as grelhas de substantivos, verbos e adjetivos para lhes dar mais ideias. A grelha de palavras gerais, que está sempre aberta, existe como um recurso extra.

Os alunos que considerem a escrita difícil podem sentir-se inspirados pela grelha de imagens. As imagens podem ser adicionadas inicialmente ao documento como forma de conferir uma estrutura visual e ajudar a ter algumas ideias sobre o que se vai escrever. A criança pode depois voltar a cada parágrafo e escrever o que desejar. As setas direcionais (para cima e para baixo) facilitam a deslocação entre as linhas do texto.

Cores

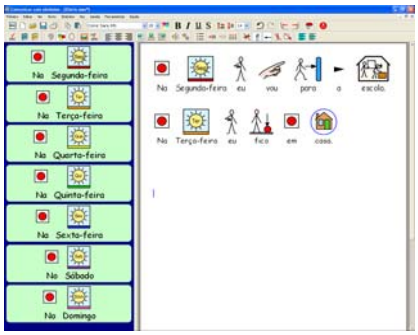
Reconhecimento fácil de cores e construção de frases. Apesar de ser possível escrever uma frase incorreta, o programa só avançará para a frase seguinte se for escolhida a alternativa certa.

Dia de hoje



Escreva o dia, data e estado do tempo a partir deste conjunto simples de grelhas. É ideal para trabalhos de grupo utilizando um quadro interativo.

Diário

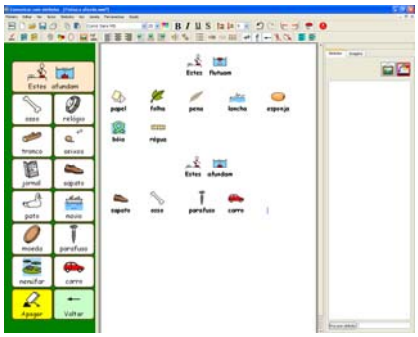


Duas grelhas para escrever atividades diárias. É fornecido um modelo com a segunda página vazia, pronto a adicionar as suas próprias escolhas.

Frases egípcias

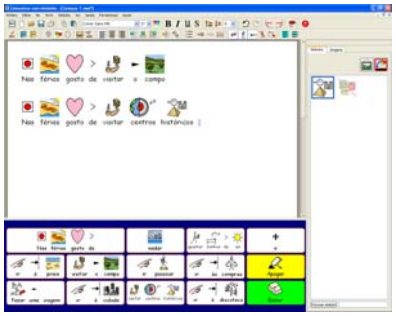
Uma grelha de texto para construir frases simples sobre os Egípcios. As frases estão divididas em duas partes. Escolha a correta finalização de cada frase. Clique na imagem para adicionar uma ilustração para cada linha.

Flutua e afunda



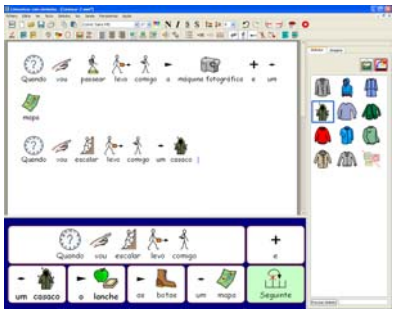
Este é outro exemplo da estrutura do ambiente utilizado em "Vivo ou não". Existe também um modelo vazio para esta estrutura.

Começar 1



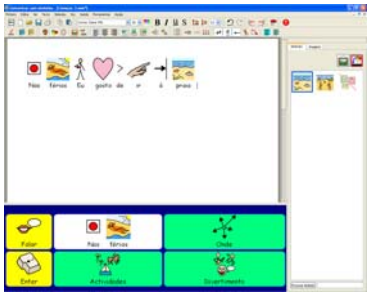
Este é o exemplo completo da Ficha de Atividades Começar com grelhas 1. Esta é uma grelha única sobre o tema das férias, com as células "Enter" e "Apagar".

Começar 2



Este é o exemplo completo da Ficha de Atividades Começar com grelhas 2. Aqui existe uma pequena sequência de grelhas com componentes das frases sobre coisas que pode levar para férias ou para uma saída.

Começar 3

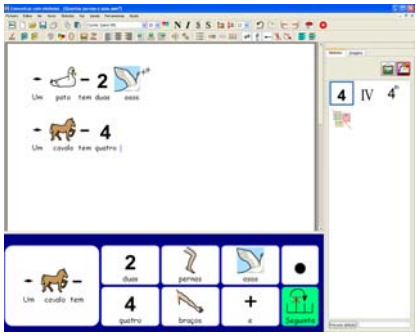


Este é o exemplo completo da Ficha de Atividades Começar com grelhas 3. Aqui existem opções mais complexas para escrever sobre escolhas de férias. Pode ser editada para oferecer opções alternativas.

Começar 4

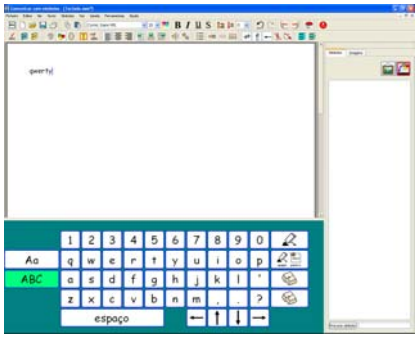
Este é o exemplo completo da Ficha de Atividades Começar com grelhas 4. Este é um ambiente para escrever em texto. O banco de palavras existe para estimular a escrita através do teclado. Não inclui vocabulário geral mais familiar aos alunos. As palavras estão estruturadas em Substantivos, Verbos e Adjetivos, e há também uma grelha para as imagens. É fornecido um modelo vazio denominado "Texto, substantivos e verbos, etc" a criação dos seus próprios bancos de tópicos e palavras.

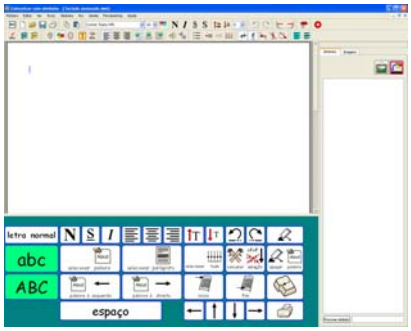
Quantas pernas e asas



Uma sequência de frases para descrever diferentes animais. Colocando um ponto final ou premindo a tecla Enter vai fazer com que a frase seja lida.

Teclado e Teclado avançado

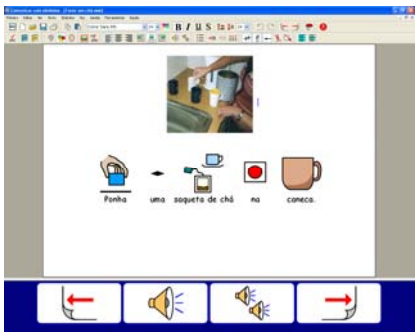




Um teclado no ecrã para ser utilizado no quadro interativo, ou para utilizadores de comutadores. Na primeira grelha estão as letras minúsculas e as principais teclas do teclado. Além disso, a tecla "Aa" permitirá iniciar a letra seguinte como maiúscula. Isto é bastante útil para a primeira palavra de cada frase que começa sempre com letra maiúscula. A segunda grelha tem as letras todas maiúsculas e alguns caráteres habitualmente obtidos com a tecla SHIFT.

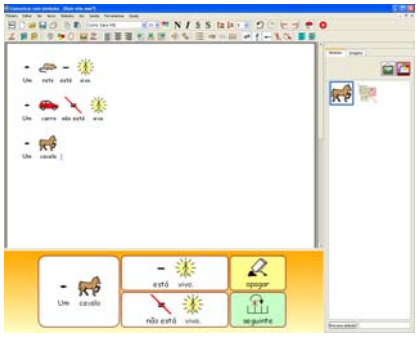
O **Teclado avançado**, tem uma terceira grelha, estado pensado maioritariamente para o utilizador de comutadores. Tem algumas teclas de navegação para a movimentação no documento, para selecionar e para fazer destaques.

Fazer chá



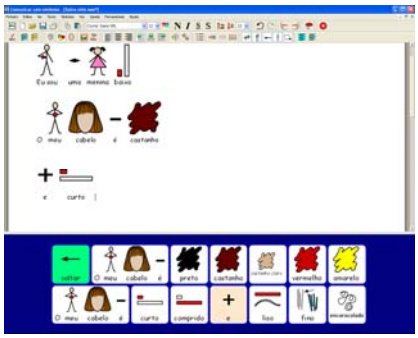
Uma sequência passo-a-passo de instruções para fazer uma chávena de chá. Os botões para virar a página oferecem uma navegação simples e um botão com altifalante para ouvir cada frase. Existe um outro botão para repetir a leitura da frase.

Rato vivo



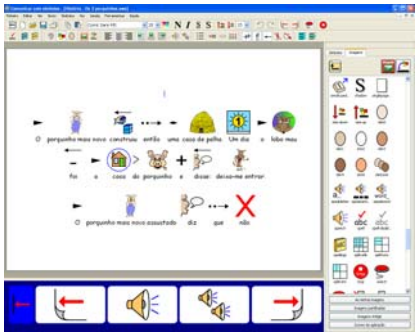
Uma sequência de frases para descrever se os items estão vivos ou não. Não é fornecido um modelo para este tipo de modelo, uma vez que é mais rápido fazer uma nova grelha, do que editar uma sequência já existente.

Sobre mim



Escrever algumas frases simples sobre mim, a minha família e as minhas preferências. 10 grelhas dão acesso a uma série de opções de frases. Para enviar as frases, pode clicar no menu Voz e na opção Ler. Pode escolher a opção Ler após frase, para ouvir o texto de cada frase automaticamente quando é inserido um sinal de pontuação ou Enter.

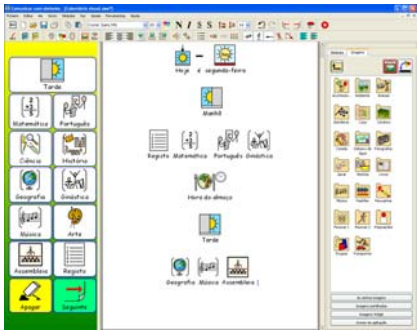
História – Os 3 Porquinhos



Esta é uma história longa e demora alguns momentos a carregar. Tem uma navegação simples e um botão para leitura. A página do documento está na horizontal, para que seja mostrada cada página separadamente.

São fornecidos dois modelos para fazer o seu próprio material de passo-a-passo. Estes não são concebidos como ambientes de contar histórias, mas são mais adequados para dar instruções.

Calendário visual



Este ambiente é particularmente adequado para a utilização do do quadro interativo. Escolha o dia, as principais atividades para a manhã e para a tarde, separadas por "Hora do almoço" e terminando com "Ir para casa".

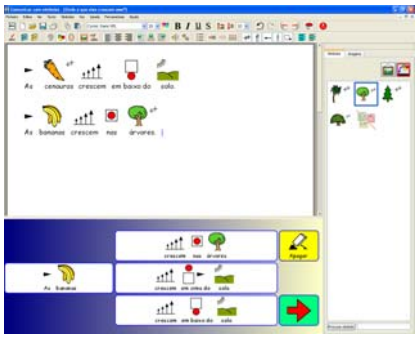
O que podes encontrar

Escolha as coisas que pode encontrar no mar, numa quinta e numa cidade. Aqui não são utilizadas grelhas; as imagens estão dispostas livremente num tabuleiro. Estas são selecionadas para irem para o documento mostrando a palavra selecionada.

O que mais gosto

Reunir opiniões é importante. Este exemplo de ambiente questiona as preferências do utilizador. Pode ser editado e guardado com um novo nome com diferentes escolhas para diferentes utilizadores.

Onde é que eles crescem



Identificar onde crescem diferentes vegetais e frutas: em baixo do solo, em cima do solo ou nas árvores.